

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "BALTENT"
Reģ. Nr. 40203068277
Ģertrūdes iela 12-7,
LV-1010, Rīga, Latvija
Tel: 27775559

2. Spēles nosaukums un veids

Pirots 5
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: ELKAB Studios AB

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR
Maksimālā likme 100.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.spins.lv nospiežot ikonu "Kazino" spēlētājs nokļūst lapā <https://www.spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Pirots 5".

5. Spēles norise

"Pirots 5" ir no 6x6 līdz 8x8 spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija;
- "Wild" aizvietotājsimbols;
- Simbolu krāšanās skaitītājs;
- Katakombu stūru pozīcijas;
- "Upgrade" un "Upgrade All" simboli;
- "Transform" un "Super Transform" simboli;
- "Captain Blackfeather" simbols;
- "Golden Compass Cannon" simbols;
- "Arrow Shooter" funkcija;
- "Boulder" funkcija;
- "Secret Door" funkcija;
- "Cursed Temple" funkcija;
- "Charlie's Extra Chance" funkcija;
- "Cursed Treasure Coin Rain" funkcija;
- "Portals" funkcija;
- "Switcheroo" funkcija;
- "Labyrinth" funkcija;

- “Bonus”, “Super Bonus” simboli un bezmaksas griezienu funkcijas;
- “X-iter” opcija(ja iespējots operatora konfigurācija).

“Boss Castle” ir papildus atbloķējama 3 ruļļu spēle ar vienu rindu un vienu izmaksas līniju. Spēlē ir šādas iespējas:

- “Boss Castle” spēles norise;
- Reizinātāji;
- “Bonus” simbols un atkārtotie griezieni;
- Bezmaksas griezienu funkcija;
- “Bandit Bird” simbols;
- “Alien Invasion” funkcija;
- “Yeti” simbols;
- “Fire Minion” simbols;
- “Charlie” funkcija;
- “Cursed Treasure” simbols un “Cursed Treasure” funkcija;
- “Golden Compass Cannon” simbols un “Golden Compass Cannon” funkcija;
- “Kraken” funkcija;
- “Golden Book” funkcija;
- “Mastermind” funkcija;
- “Diver” funkcija;
- “Airstrike” funkcija;
- Funkciju secība.

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt putni.
- Laimīgās kombinācijas veidojas, kad putns var savākt ar to horizontāli vai vertikāli savienotos simbolus(dārgakmeņus).
- Katrs putns var savākt speciālus simbolus.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas kombinācijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
2. Spēlē ir kopumā 9 kolekcionējami žetoni, pa 3 katrā pasaulē: “Cursed Temple”, “The Kraken” un “City of Gold”.
3. Veiksmīgi savācot visus 9 “Token” jeb žetonus visās 3 pasaulēs, tiek neatgriezeniski atbloķēta “Boss Castle” spēle.
4. Žetoni var parādīties jebkura griezienu laikā.
5. Katrā pasaulē visiem 3 žetoniem ir vienāds parādīšanās biežums.
6. Parādīšanās biežums starp pasaulēm atšķiras.

7. Ja konkrētajā pasaulē ir savākti visi 3 žetoni, šajā pasaulē vairs nevar savākt žetonus.
8. Savākts žetons izmaksā tādu pašu laimestu kā 5x monēta.
9. Žetonu vākšana ir globāla un nepārtraukta; progress tiek saglabāts visos likmju līmeņos, starp spēles funkcijām un spēles režīmiem.
10. "Cursed Temple"/ "The Kraken"/ "City of Gold" funkcijā nav kolekcionējamo žetonu
11. Visas pasaules var nebūt pieejamas uzreiz un spelē ir noteikts laiks līdz nākamās pasaules atklāšanai.
12. Pasaulēm var būt vienas un tas pašas funkcijas un speciālie simboli, ka arī savas īpatnējas funkcijas un simboli.
13. Noteikto funkciju uz simbolu pieejamība katrā pasaulē tiek atzīmēta katras funkcijas un simbolu noteikumos.
14. Mehānikas var būt vienādās vairākas pasaulēs, bet ar atšķirīgo vizuālo izskatu un/vai nosaukumu, līdz ar ko noteikumi var būt aprakstīti vienreiz, izmantojot "Cursed Temple" pasauli ka piemēru.
15. "The Kraken" pasaulē "Captain Blackfeather" simbolu aizvieto "Golden Compass Cannon" simbols, "Cursed Temple" funkciju aizvieto "The Kraken" funkcija.
16. "City of Gold" pasaulē "Captain Blackfeather" simbolu aizvieto "Golden Book" simbols, "Cursed Temple" funkciju aizvieto "City of Gold" funkcija.
17. "X-iter" pieejamas opcijas var atšķirties katrā pasaulē.

Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi

1. Šī mehānika ir pieejama "Cursed Temple", "The Kraken" un "City of Gold".
2. Ja spēles laikā ir izveidojusies laimējošā kombinācija, visi laimējošie simboli pazūd un jaunie simboli krīt uz leju lai aizpildītu spēles laukumu.
3. Spēle turpinās kaskādē līdz jaunas laimējošās kombinācijas vairs nevar izveidoties.
4. Visi laimesti par laimējošajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētāja kontā pēc kaskādes griezienu beigām.

"Wild" aizvietotājsimbola noteikumi



1. "Wild" simboli ir pieejami "Cursed Temple", "The Kraken" un "City of Gold".
2. "Wild" simbols var parādīties jebkura lokācijā.
3. "Wild" simbols aizvieto jebkuru dārgakmeni no izmaksas tabulas, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
4. Putns nevar pabeigt simbolu vākšanu uz "Wild" simbola.
5. Ja putns nonāk uz "Wild", tas pārvietosies uz tukšu pozīciju.
6. Putni un "Captain Blackfeather" simbols katrs var savākt "Wild" simbolus tikai vienu reizi.

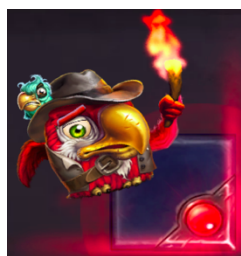
Simbolu krāšanas skaitītāja noteikumi



1. Šī mehānika ir pieejama "Cursed Temple", "The Kraken" un "City of Gold".

2. Vīrs spēles laukuma atrodas simbolu krāšanas skaitītājs.
3. Skaitītājs reģistrē savāktos simbolus.
4. Tiek ieskaitīti tikai tie dārgakmeņi un “Wild” simboli, kurus savācis jebkurš no četriem putniem.
5. Simbolu krāšanas skaitītājs turpina uzskaitīt savāktos simbolus, līdz putni vairs nevar tos savākt.
6. “Captain Blackfeather” simbols nedod ieguldījumu krāšanas skaitītājā.
7. Kad simbolu krāšanas skaitītājs ir pilns, tiek pievienota viena gaidošā funkcijas simbola izlaišana.
8. Var tikt uzkrātas līdz pat trīs gaidošajām funkcijas simbola izlaišanām.
9. Visas gaidošās funkcijas simbola izlaišanas tiek piešķirtas vienlaicīgi.
10. Funkcijas simbola izlaišana tiek piešķirta, kad putni vairs nevar savākt simbolus.
11. Funkcijas simbola izlaišanas laikā noteikts skaits nejaušu dārgakmeņu tiek aizvietoti ar nejaušiem funkcijas simboliem.
12. Spēlē ir 10 dažādi funkcijas simbolu veidi: “Captain Blackfeather”, “Bonus”, “Super Bonus”, “Wild”, “Coin”, “Upgrade”, “Upgrade All”, “Token”, “Transform” un “Super Transform”.

Katakombu stūru pozīciju noteikumi



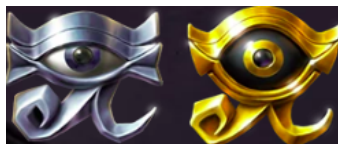
1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken”(nosaukums ir Kapteiņa kajītes) un “City of Gold”(nosaukums ir Dārgumu kambari).
2. Katakombu stūri atrodas katrā sākotnējā 6x6 spēles laukuma stūrī.
3. Katram katakombu stūrim griezienu sākumā tiek piešķirta nejauša putna krāsa, un tā tiek nejauši mainīta katra griezienu sākumā funkcijas laikā.
4. Ja putns savāc simbolu uz tādas pašas krāsas katakombu stūra kā pats putns, stūris tiek aktivizēts un putns ieiet katakombās.
5. Ja “Captain Blackfeather” simbols pārņem putnu ar izceltu dārgakmeni uz attiecīgā katakombu stūra, “Captain Blackfeather” ieiet katakombās.
6. Katakombās atrodas četri 1x1 izmēra zārki un dārgakmeņi vai funkcijas simboli visās pārējās pozīcijās.
7. Slēptā pozīcija atrodas horizontāli vai vertikāli blakus visiem zārkiem.
8. Kad putns savāc simbolu slēptajā pozīcijā, tiek sākta cīņa ar mūmiju.
9. Ja putns uzvar, mūmijas pozīcijā tiek atstāts funkcijas simbols.
10. Ja putns zaudē cīņā, tas tiek noņemts, pēc tam putns tiek atgriezts savā stūra pozīcijā uz spēles laukuma un grieziens turpinās.
11. Ja “Captain Blackfeather” ieiet katakombās vai pārņem putnu katakombās, viņš garantēti uzvarēs katrā turpmākajā cīņā.
12. Nav garantēts, ka putns savāks simbolus katakombās.
13. Katrā spēles laukuma pozīcijā var notikt viena potenciāla cīņa.
14. Uzvarot visās 4 cīņās, visās iepriekšējās zārku pozīcijās tiek pievienota monēta, ko putnam savākt.
15. Pēc tam putns tiek atgriezts savā stūra pozīcijā uz spēles laukuma un grieziens turpinās.

“Upgrade” un “Upgrade All” simbolu noteikumi



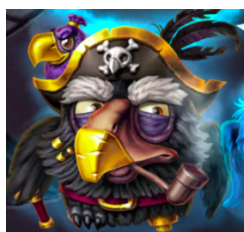
1. "Upgrade" un "Upgrade All" simboli ir pieejami "Cursed Temple", "The Kraken" un "City of Gold".
2. Savākts "Upgrade" simbols paaugstina to dārgakmeņu izmaksas līmeni, kuri ir tādā pašā krāsā kā putns, kas savāca šo "Upgrade" simbolu.
3. Dārgakmeņu izmaksas līmenis paaugstinās par 1, 2 vai 3 pakāpēm, līdz pat maksimālajam 7. izmaksas līmenim.
4. Ja maksimālais līmenis ir sasniegts, putns var paaugstināt cita putna dārgakmeņu līmeni.
5. Savākts "Upgrade All" simbols vienlaicīgi paaugstina visu četru dārgakmeņu izmaksas līmeni.
6. Dārgakmeņu izmaksas līmenis paaugstinās par 1, 2 vai 3 pakāpēm, līdz pat maksimālajam 7. izmaksas līmenim.

"Transform" un "Super Transform" simbolu noteikumi



1. "Transform" un "Super Transform" simboli ir pieejami "Cursed Temple", "The Kraken" un "City of Gold".
2. Savākts "Transform" simbols aizvieto dārgakmeņu kopu blakus putnam vai tā šobrīd izceltajiem simboliem ar tādas pašas krāsas dārgakmeņiem kā putnam, kurš savāca "Transform" simbolu.
3. Tas var arī aizvietot nejaušu skaitu dārgakmeņu ar funkcijas simboliem.
4. Savākts "Super Transform" simbols aizvieto 2 vai 3 dārgakmeņu kopas blakus putnam ar tādas pašas krāsas dārgakmeņiem kā putnam, kurš savāca "Super Transform" simbolu.
5. Tas var arī aizvietot nejaušu skaitu dārgakmeņu ar funkcijas simboliem.

"Captain Blackfeather" simbola noteikumi



1. Šis simbols ir pieejams tikai "Cusred Temple" pasaulē.
2. Lidzīga mehānika ir "Golden Book" simbolam, kas ir pieejams tikai "City of Gold" pasaulē.
3. "Captain Blackfeather" simbols var parādīties jebkura grieziena laikā, un "Blackfeather" funkcija tiek aktivizēta, ja putns nonāk horizontāli vai vertikāli blakus "Captain Blackfeather" simbolam.
4. "Golden Book" funkcija tiek aktivizēta, ja putns savāc "Golden Book" simbolu.
5. "Blackfeather" dārgakmeņiem maksimālais izmaksas līmenis ir 7, un tie izmaksā atbilstoši izmaksu tabulai.
6. "Captain Blackfeather" saglabājas starp griezieniem bezmaksas griezienu funkcijas un "Super" bezmaksas griezienu funkcijas laikā.
7. "Captain Blackfeather" pārvietosies uz jaunu nejaušu pozīciju katra grieziena sākumā, līdz tiek aktivizēta "Blackfeather" funkcija vai kad vairs nav atlikuši bezmaksas griezieni.
8. "Captain Blackfeather" aizvieto aktivizējošo putnu ar spoku, pārņem tā laimestu skaitītāju un tam atbilstošos dārgakmeņus, kā arī spēles laukumā redzamos savācamos funkcijas simbolus.
9. Putns, kurš savāc "Golden Book" simbolu, tiek aizvietots ar zelta putnu, un tam atbilstošie dārgakmeņi tiek aizvietoti ar zelta dārgakmeņiem.

10. Dārgakmeņi, kurus pārņēmis “Captain Blackfeather”, tiek aizvietoti ar “Blackfeather” dārgakmeņiem.
11. “Captain Blackfeather” nevar pārņemt putnu, kas atrodas uz “Wild” simbola, portālā vai tunelī.
12. “Captain Blackfeather” ir arī nejauša iespēja pārņemt papildu putnus, kas redzami spēles laukumā.
13. “Blackfeather” dārgakmeņi iegūs pārņemto putnu dārgakmeņu augstāko izmaksas līmeni.
14. “Captain Blackfeather” savāc visus “Blackfeather” dārgakmeņus un izceltos savācamos funkcijas simbolus, kas šobrīd atrodas uz spēles laukuma, un pēc tam tiek noņemts.

“Golden Compass Cannon” simbola noteikumi

1. Šis simbols ir pieejams tikai “The Kraken” pasaulē.
2. “Golden Compass Cannon” simbols var parādīties jebkurā kaskādē un var šaut 8 virzienos.
3. Atsitienu laikā “Golden Compass Cannon” izvēlas jaunu, nejaušu šaušanas virzienu.
4. Visi dārgakmeņi tā šaušanas virzienā tiek aizvietoti ar funkcijas simboliem, un tas noņem savā ceļā esošās sienas.
5. Šaujot pa diagonāli, tas noņem līdz pat 3 sienām, bet tā ceļā esošās simbolu pozīcijas tiek aizvietotas tikai ar funkcijas simbolu.
6. Putni un jau esošie funkcijas simboli šaušanas virzienā netiek ietekmēti, izņemot monētas, kuru vērtība tiks paaugstināta.
7. Izšaujot “Golden Compass Cannon” simbolam būs atsitiens pretējā virzienā, un tas izvēlēsies jaunu, nejaušu šaušanas virzienu.
8. Atsitiens apstāsies pie putniem, sienām, funkcijas simboliem, iezīmētiem simboliem vai pie spēles laukuma malas.
9. Ja “Golden Compass Cannon” simbolam nevar būt atsitiens tā pašreizējā šaušanas virzienā, tas turpinās šaut jaunus virzienos, līdz atsitiens būs iespējams.

“Arrow Shooter” funkcijas noteikumi



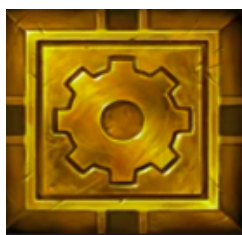
1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken”(nosaukums ir “Harpoon Shooter”) un “City of Gold”(nosaukums ir “Fireball Trap”).
2. “Arrow Shooter” funkcija tiek aktivizēta, kad putns savāc simbolu vai uzkāpj uz bultu šāvēja slazda.
3. Bultu šāvēji parādās uz spēles laukuma ārējās malas un paliek gaidīšanas režīmā.
4. Bultu šāvēji izšauj savas bultas, kad putni vairs nevar savākt simbolus.
5. Ja bultu šāvēja bulta trāpa putnam, tam atbilstošie dārgakmeņi tiek aizvietoti ar spēles laukumā redzama nejauši izvēlēta putna dārgakmeņiem, un putns tiek noņemts no spēles laukuma.
6. Ja visiem 4 putniem trāpa bultu šāvēja bulta, nejaušs skaits spēles laukumā redzamo pēdējā izdzīvojušā putna dārgakmeņu tiek aizvietoti ar monētām.
7. Noņemtie putni var atgriezties uz spēles laukuma nākamajā kaskādē.

“Boulder” funkcijas noteikumi



1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken”(nosaukums ir “Anchor”) un “City of Gold”(nosaukums ir “Golden Bell Trap”).
2. ”Boulder” funkcija tiek aktivizēta, kad putns savāc simbolu vai uzkāpj uz laukakmens slazda.
3. Laukakmens slazds tiek aktivizēts, kad pirms nākamās simbolu papildināšanas ir savākti visi šobrīd savācamie simboli.
4. Laukakmeņi ir pieejami 2x2, 3x3 vai 4x4 izmēros.
5. Laukakmens ripo horizontāli vai vertikāli pāri spēles laukumam, saspiežot visus tā ceļā esošos dārgakmeņus, sienas un putnus.
6. Tas neietekmē gaidīšanas režīmā esošos bultu šāvējus un funkcijas simbolus.
7. Noņemtie putni var atgriezties uz spēles laukuma nākamajā kaskādē.

“Secret Door” funkcijas noteikumi



1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken” un “City of Gold”.
2. ”Secret Door” funkcija tiek aktivizēta, kad putns savāc simbolu vai uzkāpj uz slepeno durvju slazda.
3. Slepeno durvju slazds tiek aktivizēts, kad pirms nākamās kaskādes ir savākti visi šobrīd savācamie simboli.
4. Slepenās durvis sadala sākotnējo 6x6 spēles laukumu 4 kvadrātos un pagriež tos par 180 grādiem, pārvietojot dārgakmeņus, putnus, slazdus un funkcijas simbolus uz jaunām pozīcijām.
5. Pagriešana aizvieto visas grīdas flīzes ar šķērsojamām grīdas flīzēm, ļaujot putniem katram vienu reizi šķērsot jau savāktās pozīcijas, lai sasniegtu papildu simbolus.
6. Ieeja katakombās slepeno durvju funkcijas laikā ir atspējota.
7. Ja putni nespēj attīrīt spēles laukumu no visiem dārgakmeņiem un funkcijas simboliem, sākotnējais 6x6 spēles laukums pagriežas atpakaļ, noņemot visas šķērsojamās flīzes, un grieziens turpinās.
8. Ja ir aktivizēti gan “Secret Door”, gan “Boulder”, “Secret Door” funkcija tiek izpildīta pirmā.

“Cursed Temple” funkcijas noteikumi

1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken”(funkcijas nosaukums ir “The Kraken”) un “City of Gold”(nosaukums ir “City of Gold”).
2. “Cursed Temple” funkcija tiek aktivizēta, kad putni slepeno durvju funkcijas laikā ir savākuši visus savācamos simbolus uz spēles laukuma.
3. “Cursed Temple” funkcija tiek aktivizēta nekavējoties, un visas potenciāli jau aktivizētās funkcijas tiek paturētas gaidīšanas režīmā.
4. “Cursed Temple” funkcijas sākumā spēles laukuma ārējā malā var parādīties portāli.
5. Portāli pamatspēles un funkcijas laikā netiek pārnesti uz “Cursed Temple” funkciju.
6. Ja putni savāc visus savācamos simbolus uz spēles laukuma bez slepeno durvju funkcijas, “Cursed Temple” funkcija netiek aktivizēta.

7. “Cursed Temple” funkcija tiek izspēlēta uz 8x8 spēles laukuma ar 2x2 izmēra nolādēto dārgumu centrā.
8. Funkcija sākas ar putnu katrā stūrī, sākotnējām monētām un rotācijas slazdu uz spēles laukuma.
9. Tiek piešķirti 3 griezieni, un viena vai vairāku simbolu vai putnu parādīšanās atiestata griezienu skaitītāju uz 3.
10. Ja putns nonāk vertikāli vai horizontāli blakus nolādētajam dārgumam un nav vairs savācamu simbolu, tiek aktivizēta nolādētā dārguma funkcija.
11. Putns tiek noņemts, pievienojot tā putna laimestu skaitītāju kopējam laimestu skaitītājam, un uz spēles laukuma tiek nomests nejaušs skaits monētu.



12. Monētas var nokrist tukšās pozīcijās, nokrist uz jau esošām monētām, palielinot to vērtību, vai nokrist uz putniem, reizinot pašreizējo putna laimestu skaitītāju ar 2.
13. Putni var sākt vākt monētas nekavējoties, ja monēta nonāk horizontāli vai vertikāli blakus putnam.
14. Visi putnu laimestu skaitītāji tiek pievienoti kopējam laimestu skaitītājam pirms nākamā griezienu.
15. “Cursed Temple” funkcija beidzas, kad vairs nav atlikuši griezieni.
16. “Captain Blackfeather” var parādīties jebkura griezienu laikā “Cursed Temple” funkcijā, uzlabojot nolādēto dārgumu.
17. Uzlabotajam nolādētajam dārgumam ir nejauša iespēja piešķirt vienu papildu nolādētā dārguma monētu katra atlikušā “Cursed Temple” funkcijas griezienu sākumā.
18. Ja “Captain Blackfeather” ir redzams “Cursed Temple” funkcijas aktivizēšanas brīdī, “Cursed Treasure” tiks uzlabots nekavējoties.
19. Ja putns uzkāpj uz rotācijas slazda, slazds tiek paturēts gaidīšanas režīmā, līdz putni vairs nevar savākt simbolus.
20. Pēc tam rotācijas slazds tiek noņemts, un 1 līdz 3 spēles laukuma daļas pagriežas jaunās pozīcijās.
21. Rotācijas slazds var parādīties ar nākamo simbolu papildināšanu.
22. Kad “Cursed Temple” funkcija beidzas, putni atgriežas pamatspēlē un parādās jauni simboli.
23. Savākts monētas simbols izmaksā tā vērtību, kas reizināta ar pašreizējo aktīvo likmes līmeni.
24. “Max Win” monēta nekavējoties izmaksā atlikušo summu, kas nepieciešama, lai sasniegtu maksimālo laimestu.

“Charlie’s Extra Chance” funkcijas noteikumi

1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken” un “City of Gold”.
2. “Charlie’s Extra Chance” funkcija var tikt nejauši aktivizēta, kad putni vairs nevar savākt simbolus.
3. Tā aktivizē nejaušu skaitu slazdu uz spēles laukuma.

“Cursed Treasure Coin Rain” funkcijas noteikumi

1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken”(funkcijas nosaukums ir “The Kraken”).
2. “Cursed Treasure Coin Rain” funkcija var tikt nejauši aktivizēta jebkura grieziena laikā.
3. Uz spēles laukuma tiek nomests nejaušs skaits monētu.
4. Monētas var nokrist dārgakmeņu pozīcijās vai nokrist uz jau esošām monētām, palielinot to vērtību.

“Portals” funkcijas noteikumi



1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken” un “City of Gold”.
2. Portāli var parādīties starp sienām, kas ieskauj sākotnējo spēles laukumu, grieziena vai kaskādes sākumā; portāli saglabājas grieziena laikā.
3. Putns var teleportēties starp portāliem, ja diviem vai vairākiem portāliem blakus atrodas savācamie simboli.
4. Putns var uzkāpt uz portāla, lai sasniegtu izceltos simbolus.
5. Sienas var kalpot kā tunelis, ja secīgas sienas savieno divus portālus.
6. Katrs tuneļa posms var atklāt funkcijas simbolus, kurus putns savāc, ejot tiem garām.
7. Pastāv iespēja, ka portāli var parādīties katra grieziena kaskādes sākumā funkcijas laikā.
8. Uz spēles laukuma vienlaicīgi var atrasties maksimāli 4 portāli.

“Switcheroo” funkcijas noteikumi

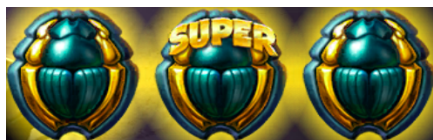
1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken” un “City of Gold”.
2. Diviem blakus esošiem putniem ir nejauša iespēja veikt “Switcheroo” funkciju, kad tie vairs nevar savākt simbolus.
3. Ja tas tiek aktivizēts, putni mainās vietām horizontāli vai vertikāli.
4. Arī “Super Switcheroo” funkcija var tikt nejauši aktivizēta ar diviem blakus esošiem putniem.
5. Ja tas tiek aktivizēts, viens no putniem tiks pārvietots uz spēles laukuma malu vai uz nākamo simbolu, ko tas var savākt savā trajektorijā.
6. Dārgakmeņi, kurus šis putns nevar savākt, netiek ieskaitīti krāšanas skaitītājā, kad tie tiek noņemti.

“Labyrinth” funkcijas noteikumi

1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken” un “City of Gold”.
2. “Labyrinth” funkcija tiek aktivizēta, kad trīs vai vairāk putni nonāk horizontāli vai vertikāli blakus un vairs nevar savākt simbolus.
3. “Cursed Temple” funkcijas laikā trīs vai vairāk putnu nonākšana horizontāli vai vertikāli blakus neaktivizē “Labyrinth” funkciju.
4. Funkcija noņem visus dārgakmeņus no nejauša skaita rindu un kolonnu.
5. Pēc tam putni tiek pārvietoti pa rindām un kolonnām, līdz tie tiek atdalīti.

6. Slazdi paliek savās pašreizējās pozīcijās, un var parādīties jauni slazdi, kad tiek noņemti dārgakmeņi.
7. Putni nevar savākt simbolus funkcijas laikā.

“Bonus”, “Super Bonus” simbolu un bezmaksas griezienu funkciju noteikumi



1. Šī mehānika ir pieejama “Cursed Temple”, “The Kraken” un “City of Gold”.
2. Bezmaksas griezienu funkcija tiek aktivizēta, ja putni aktīvas pamatspēles laikā savāc trīs “Bonus” simbolus.
3. Tiek piešķirti pieci griezieni.
4. Savākts “Bonus” simbols funkcijas laikā piešķir vienu papildu griezienu.
5. Parastā funkcija sākas ar pašreizējo aktīvo rindu un kolonnu skaitu.
6. “Super” funkcija tiek aktivizēta, ja viens no trīs savāktajiem “Bonus” simboliem ir “Super Bonus” simbols.
7. “Super” funkcija piešķir vienu nolādētā dārguma monētu lietu katra funkcijas griezienu sākumā.
8. Progress simbolu krāšanas skaitītājā un dārgakmeņu izmaksas līmenis saglabājas funkciju laikā.
9. Ja funkcijas aktivizēšanas brīdī gaidīšanas režīmā ir bultu šāvēja slazds vai funkcijas simbola izlaišana, tie tiks aktivizēti kā daļa no pirmā funkcijas griezienu.
10. Funkcija beidzas, kad vairs nav atlikuši griezieni vai kad ir sasniegts maksimālais laimests.
11. Laimesti tiek izmaksāti funkcijas beigās.
12. Aktīvas funkcijas laikā nevar mainīt likmes.
13. Funkcija tiek nekavējoties pabeigta, kad tiek sasniegts maksimālais laimests, un līdz šim savāktie laimesti tiks izmaksāti.

“X-iter” opcijas noteikumi



1. “X-iter” opcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt.
 - “Super Bonus” - “Super” bezmaksas griezienu funkcija par maksu 250x no pamatlikmes par funkciju;
 - “Bonus” - bezmaksas griezienu funkcija par maksu 100x no pamatlikmes par funkciju;
 - “Cursed Temple” - grieziens ar garantēto “Cursed Temple” funkciju par maksu 50x no pamatlikmes par katru griezienu(tikai “Cursed Temple” pasaulē);
 - “The Kraken” - grieziens ar garantēto “The Kraken” funkciju par maksu 50x no pamatlikmes par katru griezienu(tikai “The Kraken” pasaulē);
 - “City of Gold” - grieziens ar garantēto “City of Gold” funkciju par maksu 50x no pamatlikmes par katru griezienu(tikai “City of Gold” pasaulē);
 - “Mega Hunt” - grieziens ar 20x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju par maksu 10x no pamatlikmes par katru griezienu;
 - “Bonus Hunt” - grieziens ar 5x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju par maksu 3x no pamatlikmes par katru griezienu.
2. “X-iter” opciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.

3. “X-iter” opcijas režīmi “Boss Castle” spēlē:
- “Ultimate Showdown” - bezmaksas griezienu funkcija ar 5 funkcijām par maksu 250x no pamatlīkmes par funkciju;
 - “Castle Mayhem” - bezmaksas griezienu funkcija ar 4 funkcijām par maksu 100x no pamatlīkmes par funkciju;
 - “Boss Battle” - bezmaksas griezienu funkcija ar 3 funkcijām par maksu 50x no pamatlīkmes par katru griezienu;
 - “Mega Hunt” - grieziens ar 10x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju par maksu 10x no pamatlīkmes par katru griezienu;
 - “Bonus Hunt” - grieziens ar 5x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju par maksu 3x no pamatlīkmes par katru griezienu.

“Boss Castle” spēles norises noteikumi

1. Visi griezieni pamatspēles laikā sākas ar 3 rotējošiem un 2 bloķētiem ruļļiem.
2. Žetonu jeb laimējošie simboli var parādīties tikai uz pirmajiem 3 ruļļiem.
3. Saņemot vienlaicīgi 3 žetonu simbolus, tiek piešķirts žetonu laimests atbilstoši izmaksu tabulai.

Reizinātāju noteikumi

1. x2 reizinātāji var parādīties uz jebkura žetonu simbola griezienu laikā.
2. Ja griezienā tiek iegūts laimests, laimesta summa tiks reizināta ar visiem reizinātājiem, kas atrodas uz laimējošajiem žetonu simboliem.
3. Vairāki reizinātāji var tikt sareizināti savā starpā pirms laimesta aprēķināšanas (x2, x2, x2 izveido x8 reizinātāju).

“Bonus” simbola un atkārtotu griezienu noteikumi



1. Saņemot 2 vai 3 “Bonus” simbolus uz jebkura no pirmajiem 3 ruļļiem, tiek piešķirts atkārtots grieziens.
2. Ceturtais rullis tiek atbloķēts, un visi ruļļi, uz kuriem izmaksu līnijā nav “Bonus” simbola, tiks iegriezti atkārtoti.
3. Saņemot 1 “Bonus” simbolu atkārtota griezienu laikā, tiek piešķirts papildu atkārtots grieziens.
4. Piektais rullis tiek atbloķēts, un visi ruļļi, uz kuriem izmaksu līnijā nav “Bonus” simbola, tiks iegriezti atkārtoti.
5. Var tikt piešķirti maksimāli 2 atkārtoti griezieni.
6. Kad visi 5 ruļļi ir atbloķēti, atkārtoti griezieni vairs nevar tikt piešķirti.

Bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi

1. Saņemot 3 vai vairāk “Bonus” simbolus uz izmaksu līnijas, tiek aktivizēta funkcija.
2. Funkcijas, kuras pārstāv uz izmaksu līnijas esošie “Bonus” simboli funkcijas aktivizēšanas brīdī, tiks pārnestas uz šo funkciju.
3. Funkcijas laikā nevar tikt pievienotas jaunas funkcijas.

4. Pamatspēles laikā 4. un 5. rullim ir nejauša iespēja tikt atbloķētam jebkura grieziena sākumā.
5. “Boss Castle” funkcija tiek izspēlēta uz 8x8 spēles laukuma.
6. Funkcija sākas ar putnu katrā stūrī, bet sākotnējās monētas un aktivizējošās funkcijas tiek nejauši izvietotas uz spēles laukuma.
7. Tiek piešķirtas 3 kaskādes; parādoties vienam vai vairākiem simboliem vai putniem, kaskāžu skaits tiek atjaunots uz 3.



8. Sākotnējie 4 putni un “Bandit Bird” jeb bandītu putns (turpmāk tekstā – putni) var nekavējoties sākt vākt monētas, ja monēta nonāk horizontāli vai vertikāli blakus putnam.

9. “Boss Castle” funkcija beidzas, kad vairs nav atlikušu kaskāžu vai kad ir sasniegts maksimālais laimests.
10. Laimesti tiek izmaksāti funkcijas beigās.
11. Aktīvās funkcijas laikā likmes nevar tikt mainītas.
12. Funkcija tiek nekavējoties pabeigta, kad tiek sasniegts maksimālais laimests, un līdz šim iegūtie laimesti tiks izmaksāti.
13. Savākts monētas simbols izmaksā tā vērtību, kas reizināta ar pašreizējo aktīvo likmi.
14. “Max Win” monēta nekavējoties izmaksā atlikušo summu, kas nepieciešama, lai sasniegtu maksimālo laimestu.

“Bandit Bird” simbola noteikumi

1. Bandītu putns var nekavējoties sākt vākt monētas, ja monēta nonāk horizontāli vai vertikāli blakus bandītu putnam.
2. Ja bandītu putns nonāk horizontāli vai vertikāli blakus putnam vai zelta putnam, kad vairs nav iespējams neko savākt, tiek aktivizēts duelis.
3. Nejaušs reizinātājs ir laimests, un dueļa uzvarētāja putna laimesta skaitītājs tiks reizināts ar šo.
4. Zaudējušais putns tiek noņemts no spēles laukuma, un tā putna laimesta skaitītājs tiek pievienots kopējam laimesta skaitītājam.
5. Ja ne putnam, ne bandītu putnam nav putna laimesta skaitītāja, duelis netiks aktivizēts.
6. Ja uzvarējušajam putnam nav putna laimesta skaitītāja, balva tiks reizināta ar 0, tādējādi neizmaksājot laimestu.
7. Bandītu putns savāc simbolus un aktivizē funkcijas tāpat kā 4 sākotnējie putni (sarkanais, violets, zaļais un zilais).

“Alien Invasion” funkcijas noteikumi

1. “Alien Invasion” funkcija tiek aktivizēta, kad putns vai zelta putns savāc simbolu vai monētu, kas atrodas horizontāli vai vertikāli blakus citplanētiešu iebrukuma kuģim.
2. Funkcija tiek aizturēta un tiek aktivizēta, kad ir savākti visi pašlaik savācamie simboli.
3. Ja, savācot visus pašlaik savācamos simbolus, uz spēles laukuma nav monētu, citplanētiešu iebrukuma funkcija gaidīs līdz nākamajai simbolu papildināšanai, lai aktivizētos.
4. Citplanētiešu iebrukuma funkcijas laikā kosmosa bandīts vāc monētas pa kolonnām nejaušā secībā.

5. Savācot putnu vai zelta putnu, kosmosa bandīta vākšana tiek pārtraukta un tiek sākts kosmosa duelis.
6. Putna vērtību savāc kosmosa bandīts.
7. Ja kosmosa bandīts uzvar kosmosa duelī, kosmosa kuģa reizinātājs palielinās, un sakautais putns tiek noņemts no spēles laukuma.
8. Pēc tam kosmosa bandīts izvēlas nejaušu kolonnu un turpina vākt simbolus.
9. Ja putns sakauj kosmosa bandītu, funkcija beidzas, un kosmosa kuģa reizinātājs tiek piemērots uzkrātajai vērtībai un pievienots kopējam laimesta skaitītājam.
10. Kosmosa kuģa reizinātājs saglabājas visas funkcijas laikā.
11. "Alien Invasion" funkcijas laikā kopējā savāktā vērtība un kosmosa bandīta iegūtais reizinātājs tiek uzkrāti un parādīti uz kosmosa kuģa.
12. Ja kosmosa bandīts sakauj visus redzamos putnus, kosmosa bandīts savāc visas atlikušās monētas uz spēles laukuma, un kosmosa kuģa reizinātājs tiek piemērots uzkrātajai vērtībai un pievienots kopējam laimesta skaitītājam.

"Yeti" simbola noteikumi

1. Ja yetijs ir redzams un yetija sasalšanas zonā atrodas monēta brīdī, kad kosmosa bandīts ir sakāvis visus putnus, kosmosa bandīts var nesavākt visus redzamos simbolus.
2. Kosmosa bandīts aktivizē "Don't Press" pogu, veicot savākšanu uz tās.
3. Ja kosmosa bandīts savāc monētu yetija sasalšanas zonā, yetijs iesaldēs un sagraus kuģi.
4. Uz kosmosa kuģa uzkrātā vērtība tiek reizināta ar kosmosa kuģa reizinātāju un pēc tam reizināta arī ar yetija reizinātāju, pirms tā tiek pievienota kopējam laimesta skaitītājam.
5. Yetijs ir 2x2 izmēra reizinātāja simbols ar sasalšanas zonu, kas aptver līdz pat 12 simbolu pozīcijām ap to.
6. Sākotnējais yetija reizinātājs ir x2.
7. Ja putns vai zelta putns nonāk sasalšanas zonā, yetijs to iesaldēs un noņems.
8. Ja putnam ir savākta vērtība un tas nonāk sasalšanas zonā, yetijs reizinās savāktu vērtību ar pašreizējo yetija reizinātāju.
9. Putns tiek noņemts, un noņemtā putna vērtība tiek pievienota kopējam laimesta skaitītājam.
10. Yetija reizinātājs dubultojas katru reizi, kad yetijs iesaldē un noņem putnu.
11. Noņemtais putns var atkārtoti parādīties nākamajā simbolu papildināšanas reizē.
12. Ja yetijs atrodas zelta kompasa lielgabala šaušanas trajektorijā tā izšaušanas brīdī, yetija reizinātājs dubultosies.
13. "Golden Compass Cannon" neietekmē pašu yetiju.

"Fire Minion" simbola noteikumi

1. "Fire Minion" jeb uguns kalps ir 1x1 izmēra simbols ar degšanas zonu, kas aptver līdz pat 8 simbolu pozīcijām ap to.
2. Uz spēles laukuma var būt maksimāli 4 uguns kalpi.
3. Ja putns vai zelta putns nonāk horizontāli, vertikāli vai diagonāli blakus uguns kalpam, kad vairs nav iespējams neko savākt un nav atlikušu neaktivizētu funkciju, putns tiek aizdedzināts un sāk uguns maratonu.

4. Uguns maratona laikā degošais putns veic nejaušu skaitu vertikālu vai horizontālu soļu nejaušos virzienos.
5. Kad uguns maratons beidzas, putns tiek noņemts, un noņemtā putna vērtība tiek pievienota kopējam laimesta skaitītājam.
6. Ja degošais putns pabeidz savu uguns maratonu blakus citam putnam, arī šis putns sāks uguns maratonu.
7. Ja putnam pirms uguns maratona ir putna laimesta skaitītāja vērtība un tas nonāk sasalšanas zonā, jetijs reizinās putna laimesta skaitītāja vērtību ar pašreizējo jetija Reizinātāju.
8. Katra simbolu pozīcija, kurai tiek pārskriets pāri uguns maratona laikā, tiek atzīmēta ar "Mystery" uguni.
9. Ja uguns maratona laikā kādai simbolu pozīcijai tiek pārskriets pāri vairākas reizes, "Mystery" uguns palielina savu "Mystery" uguns līmeni par katru pārskriešanas reizi līdz pat maksimālajam 4. līmenim.
10. Kad uguns maratons ir beidzies, "Mystery" uguns atklāj monētas ar vērtībām, kas atbilst "Mystery" uguns līmenim.
11. Uguns kalps sadedzina visus tam blakus esošos putnus un pēc tam tiek noņemts.
12. Ja putns sasniedz "Don't Press" pogu, tiek aktivizēta "Charlie" funkcija.
13. Funkcija tiek aizturēta un tiek aktivizēta, kad ir savākti visi pašlaik savācamie simboli.
14. Ja, savācot visus pašlaik savācamos simbolus, uz spēles laukuma nav putnu, "Charlie" funkcija gaidīs līdz nākamajai simbolu papildināšanai, lai aktivizētos.

"Charlie" funkcijas noteikumi

1. "Charlie" funkcijas laikā katrs redzamais putns tiek aizdedzināts un sāk uguns maratonu.
2. Putni nevar nospiegt "Don't Press" pogu, kamēr tie deg uguns maratona laikā.
3. "Don't Press" poga var parādīties nākamajā simbolu papildināšanas reizē.
4. Tikai putnus un zelta putnus var aizdedzināt uguns kalpi un "Charlie" funkcija.

"Cursed Treasure" simbola un "Cursed Treasure" funkcijas noteikumi

1. "Cursed Treasure" ir 2x2 izmēra simbols.
2. Ja putns vai zelta putns nonāk vertikāli vai horizontāli blakus "Cursed Treasure", tiek aktivizēta "Cursed Treasure" funkcija.
3. Putns tiek noņemts, pievienojot tā putna laimesta skaitītāju kopējam laimesta skaitītājam, un uz spēles laukuma tiek izvestas monētas nejaušā skaitā.
4. Monētas var nokrist uz tukšām pozīcijām, uzkrīst uz jau esošām monētām, palielinot to vērtību, vai uzkrīst uz putniem, reizinot pašreizējo putna laimesta skaitītāju ar 2.

"Golden Compass Cannon" simbola un "Golden Compass Cannon" funkcijas noteikumi

1. "Golden Compass Cannon" ir 1x1 izmēra simbols, kas var šaut 8 virzienos.
2. "Golden Compass Cannon" pievieno monētas tā šaušanas virzienā.
3. Putni un jau esošie funkciju simboli šaušanas virzienā netiek ietekmēti.
4. "Golden Compass Cannon" šaušanas virzienā esošo monētu vērtība tiks paaugstināta.

5. Izšaujot, "Golden Compass Cannon" atsitīsies pretējā virzienā un izvēlēsies jaunu nejaušu šaušanas virzienu.
6. Atsitēns apstāsies pie putniem, funkciju simboliem, izceltajiem simboliem vai pie spēles laukuma malas.
7. Ja "Golden Compass Cannon" nevar atsisties savā pašreizējā šaušanas virzienā, tas turpinās šaut jaunos virzienos, līdz tas varēs atsisties.
8. Zelta putns var izmantot konkrētu "Golden Compass Cannon" tikai vienu reizi katrā funkcijas papildināšanas reizē.

"Kraken" funkcijas noteikumi

1. Mūzikas kaste ir 2x2 izmēra simbols.
2. Ja putns vai zelta putns nonāk vertikāli vai horizontāli blakus mūzikas kastei, tā tiek aktivizēta un tiek aktivizēta "Kraken" funkcija.
3. "Kraken" funkcijas laikā Krakens ar saviem taustekļiem nejaušu skaitu reižu sitīs pa mūzikas kasti.
4. Taustekļa sitiens aptver līdz pat 8 simbolu pozīcijām horizontāli un 1 simbolu pozīcijai vertikāli (no 1x2 līdz 1x8), un tas var pievienot monētas tukšajās pozīcijās vai palielināt jau esošo monētu vērtību.
5. Katru reizi, kad mūzikas kastei tiek iesists, tā pārvietosies uz jaunu, nejaušu pozīciju uz spēles laukuma.
6. Šis cikls atkārtojas nejaušu skaitu reižu, līdz mūzikas kaste tiek deaktivizēta.
7. Pārvietojoties mūzikas kaste var nolaisties uz putniem un monētām, noņemot tos no spēles laukuma.
8. Ja "Golden Compass Cannon" tiek izšauts uz augšu caur jebkuru simbolu pozīciju spēles laukuma augšējā rindā un Krakens ir redzams, tas trāpīs Krakenam, liekot nejaušam monētu skaitam izkrist uz spēles laukuma.
9. Monētas var nokrist uz tukšām pozīcijām, uzkrīst uz jau esošām monētām, palielinot to vērtību, vai uzkrīst uz putniem, reizīnot pašreizējo putna laimesta skaitītāju ar 2.

"Golden Book" funkcijas noteikumi

1. "Golden Book" funkcija tiek aktivizēta, ja putns savāc zelta grāmatu.
2. Putns, kas savāc zelta grāmatu, tiek aizvietots ar zelta putnu, un "Golden Book" simbols tiek noņemts.
3. "Golden Book" var aizvietot no 1 līdz 4 papildu redzamajiem putniem ar zelta putniem.
4. "Golden Book" var parādīties nākamajā simbolu papildināšanas reizē.
5. Visas grīdas flīzes pozīcijās ar zelta putniem, kas horizontāli vai vertikāli savienotas ar monētām, tiek aizvietotas ar zelta grīdas flīzēm, ļaujot zelta putniem šķērsot jau savāktās pozīcijas.
6. Ja divi vai vairāk zelta putni ir horizontāli vai vertikāli savienoti ar monētām vai zelta grīdas flīzēm, zelta putni savāks tās pašas monētas katrs vienu reizi, izņemot iepriekšējā zelta putna savākšanas beigu pozīciju.
7. Zelta putni var dubultot to citu zelta putnu vērtību, kuri jau ir veikuši savākšanu, maksimāli 1 reizi katrs vienā savākšanas reizē.
8. Zelta putni var staigāt pa citiem zelta putniem, lai sasniegtu monētas.

9. Zelta putni saglabājas spēles laukumā visas funkcijas laikā.
10. Zelta putni saglabā savu putna laimesta skaitītāju starp papildināšanas reizēm.
11. Zelta putnu laimesta skaitītājs tiek pievienots kopējam laimesta skaitītājam funkcijas beigās vai ja zelta putns zaudē cīņā pret “Mastermind”.

“Mastermind” funkcijas noteikumi

1. “Mastermind” ir 2x2 izmēra simbols.
2. Katrā simbolu papildināšanas reizē “Mastermind” ir nejauša iespēja izstaipīties līdz maksimālajam izmēram 5x5.
3. Griezienu skaitītājs atiestatās uz 3, kad “Mastermind” izstaipās.
4. Ja putns vai zelta putns nonāk vertikāli vai horizontāli blakus “Mastermind”, tiek aktivizēta cīņa ar “Mastermind” un 1 līdz 3 sekojošas “Diver” vai “Airstrike” funkcijas.
5. Var tikt aktivizēta “Diver” funkcija, “Airstrike” funkcija vai abas.
6. Ja putns zaudē, tas tiek noņemts no spēles laukuma, pievienojot tā putna laimesta skaitītāju kopējam laimesta skaitītājam.
7. Ja “Mastermind” zaudē, tas tiek noņemts no spēles laukuma un tiek aizvietots ar monētām, kas atbilst “Mastermind” pašreizējam izmēram.
8. 2x2 izmēra “Mastermind” var parādīties nākamajā simbolu papildināšanas reizē.

“Diver” funkcijas noteikumi

1. Ja tiek aktivizēta “Diver” funkcija, 1x1 izmēra “Diver” minjons tiek nomests nejaušā pozīcijā uz spēles laukuma.
2. “Diver” minjons pievieno monētas uz spēles laukuma no savas pozīcijas.
3. “Diver” minjons var pievienot monētas tukšajās pozīcijās vai uz jau esošajām monētām, palielinot to vērtību.
4. “Diver” minjons var pievienot monētas šādās formās: x formā no savas pozīcijas, vertikālā līnijā no savas pozīcijas vai horizontālā līnijā no savas pozīcijas.

“Airstrike” funkcijas noteikumi

1. Ja tiek aktivizēta “Airstrike” funkcija, nejaušs skaits 1x1 izmēra “Airstrike” minjonu tiek nomests nejaušās pozīcijās uz spēles laukuma.
2. “Airstrike” minjons var izkrist un izveidot monētas tukšajās pozīcijās, uzkrīst uz jau esošajām monētām, palielinot to vērtību, vai uzkrīst uz putniem, reizinot pašreizējo putna laimesta skaitītāju ar 2.

Funkciju sacības noteikumi

1. Ja putns aktivizē gan “Cursed Treasure”, gan “Music Box” no vienas un tās pašas pozīcijas, abi tiks aktivizēti, bet “Cursed Treasure” tiks aktivizēts pirmais.
2. Ja putns aktivizē gan “Yeti” funkciju, gan “Music Box” no vienas un tās pašas pozīcijas, abi tiks aktivizēti, bet “Yeti” funkcija tiks aktivizēta pirmā.
3. Ja degošs putns pabeidz savu uguns maratonu vertikāli vai horizontāli blakus “Cursed Treasure”, “Cursed Treasure” tiek aktivizēts.

4. Ja putns nonāk pozīcijā blakus gan “Mastermind”, gan “Cursed Treasure”, var tikt aktivizēts tikai “Mastermind”.
5. Ja putns aktivizē gan “Cursed Treasure”, gan “Yeti” funkciju no vienas un tās pašas pozīcijas, “Yeti” funkcija tiks aktivizēta pirmā.
6. Ja putns nonāk pozīcijā blakus gan “Yeti”, gan “Mastermind”, var tikt aktivizēta tikai “Yeti” funkcija.
7. Ja putns nonāk pozīcijā blakus “Yeti”, “Mastermind” un “Cursed Treasure”, “Mastermind” netiks aktivizēts.
8. “Yeti” tiks aktivizēts pirmais, un tam sekos “Cursed Treasure”.
9. Ja tās ir pieejamas spēles laukumā, “Duel”, “Alien Invasion”, “Charlie” un “Fire Minion” funkcijas var tikt izpildītas, kad nav atlikušas citas funkcijas un nav iespējama neviena savākšana.
10. Tās mēģinās tikt izpildītas šādā secībā: “Duel”, “Alien Invasion”, “Charlie” un “Fire Minion”.
11. Degošs putns nevar aktivizēt “Music Box”, “Duel”, “Alien Invasion”, “Golden Compass Cannon”, zelta grāmatu, “Don't Press Button” vai “Mastermind”.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “Bet”  izvēlni.
2. Klikšķiniet uz ikonas “Spin”  . Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot “Autospin”  ikonu, Jūs varat izvēlēties:
 - Griezienu skaits - izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
6. **Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]**

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz putni var savākt ar tiem savienotos simbolus. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 87.00% - 96.00%

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar maksimālo iespējamo laimestu spēlē, bet nepārsniedzot 250 000 EUR apmēru. Ja raunda kopējais laimests sasniedz 250 000 EUR apmēru, raunds beidzas nekavējoties un tiek piešķirts maksimālais laimests un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas.

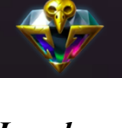
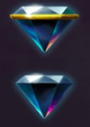
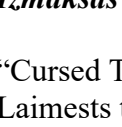
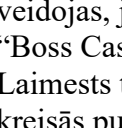
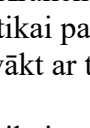
Izmaksu apraksts

Regulāro Izmaksu Apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt horizontāli vai vertikāli savienotiem ar attiecīgās krāsas putnu.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.20 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās izmaksas:

	5.00		3.00		2.00		1.50
	1.25		1.00		0.75		0.50
	0.40		0.32		0.24		0.16
	0.15		0.12		0.09		0.06
	0.08		0.06		0.05		0.03
	0.05		0.04		0.03		0.02
	0.02		0.02		0.01		0.01
SYMBOL PAYOUT							
	6.00		0.20	        			
	2.00		0.10	  			
	0.60		0.06	  			
	0.03		0.03	  			

Izmaksas Kombināciju Apraksts.

“Cursed Temple”, “The Kraken” un “City of Gold” pasaules:

Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt putni. Laimīgās kombinācijas veidojas, ja putns var savākt ar to horizontāli vai vertikāli savienotos simbolus.

“Boss Castle” spēle:

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās puses. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas.



7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā.

8. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām Kompānijas administrācijā pēc adreses: Rīga, Ģertrūdes iela 12-7, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājaslapā vai rakstot uz support@spins.lv epasta adresi, un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.

Spēlētājiem tiek nodrošināta iespēja sekot savam konta atlikumam un izmantot atbildīgas spēlēšanas rīkus, lai kontrolētu savus spēlēšanas paradumus.